

低学年の目指す姿

小学校の1～4年生で学習するゲーム領域において、子供の学習課題は大きく捉えると「どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか」、「どうしたらゲームに勝つことができるか」の2つだと本部会では考える。今年度は、4年間の学びを系統的に示すために、実証した2年生の学習過程だけではなく、1年生・2年生・中学年までを作成した。それぞれの学年におけるゲーム領域の「目指す姿」を以下に示す。

〈目指す姿〉

みんなが楽しめるゲームにしようと考えている子

1年生

【規則を守り、工夫の視点を広げる】

初めてゲームに触れるため、規則を守るとともに、自分が得点することの楽しさを味わえるようにする。また、規則の工夫の視点を広げたり、ゲームを通して規則を選んだりすることができるようにする。

2年生

【規則の工夫の視点を生かして試す】

教師や友達の案を聞き、規則を選ぶことができるようにするとともに、徐々に“自分”だけでなく、“みんな”が楽しめるという視点で選ぶことができるようにする。

中学年

【規則の工夫を自分達で考える】

中学年では、1・2年生で得た規則の工夫の視点やトライ&エラーを繰り返した経験を生かして、学級全体で楽しむことができる規則を考えることができるようにする。

ゲームに勝つための動きや作戦を考えている子

低学年

【攻め方を選ぶ】

低学年の段階では、ゲームに勝つためには、どのような攻め方がよいのかを学んでいく。友達のよい動きを見付けたり、取り入れたりすることができるようにする。

中学年

【型の特徴に応じて作戦を選ぶ】

型の特徴に応じたボール操作やボールを持たないときの動きができるようにする。また、単元の中で解決してきた学習課題をもとに、チームで学習課題を選び、解決するための作戦を選ぶことができるようにする。

『作戦』とは、チームで共有した動き方、『攻め方』とは、個人、もしくは少人数で共有した動き方と捉えている。

低学年のゲーム配列

前述の「目指す姿」に到達するために、低学年のゲーム配列を以下のように考えた。

1年生のボールゲームでは、全員が得点する楽しさを味わわせるために、一人一球のボールを持つて的をねらったり、守りをかわして投げたり蹴ったりするゲームを段階的に取り上げた。鬼遊びでは、蛇行したり急に進方向を変えたりして相手をおかすゲームを取り上げた。それぞれのゲームで身に付けた力を、次のゲームや2年生の学習で生かせるようにゲームの配列を考えた。

2年生では、1年生で身に付けた動きや規則の工夫の視点を生かして楽しむことができる易しいゲームを取り上げた。得点方法や、的の大きさ、コート of の広さなどの視点を知り、中学年以降の三つの型に発展するゲームなどを通し、規則を工夫する楽しさや、少人数で連携する視点をもてるようにゲームの配列を考えた。

学年	型	ゲーム名	身に付けさせたい力
一年生	ボール投げゲーム	ばんばんボール(手)	ねらった所に投げる
	鬼遊び	かいぞくおに	相手をおかわす
	ボール投げゲーム	だんだんボール	相手をおかわしねらった所に投げる
	ボール蹴りゲーム	ばんばんボール(足)	ねらった所に蹴る
二年生	鬼遊び	オリジナルおに	緩急をつけて相手をおかわしたり追いかけたりする
	ボール投げゲーム	たまごボール	少人数で連携したり相手がない所に投げたりする
	ボール蹴りゲーム	ゴーゴー☆ゴール!!	少人数で連携して相手をおかわしたりねらった所に蹴ったりする

様々な規則の工夫の視点を
知る

ゲームに応じた攻め方を考えたり選んだりする

学んだ視点を
用いて規則を工夫する

進んで取り組む 順番や規則を守り誰とも仲よくする
勝敗を受け入れる 準備や片付けを友達と一緒にする
場の安全に気を付ける

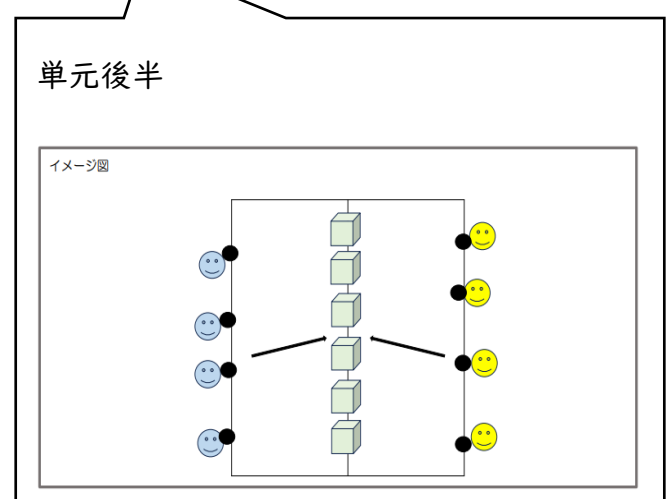
※上表は一例であり、児童の実態や身に付けさせたい力に応じ、弾力的に配列することが大切である。

1年生の学習過程 ボールゲーム「ばんばんボール」

1年生では、様々なゲームに触れ規則を工夫する視点を知ったり、遊びながら簡単なボール操作と攻めや守りの動きを身に付けたりすることが大切である。単元の前半と後半でゲームの様相を変えることにより、一つの単元で多様な規則の工夫の視点や攻め方を学ぶことができる。ただし、前後半でゲームの特性や身に付けさせたい力が大きく変わらないことに留意する必要がある。

ばんばんボール(ゲームハンディブック参照)の単元前半では、的と自分の世界に熱中できるようにシンプルな規則にし、ゲームをする楽しさに触れることができるようにする。その中で、教師が意図的に規則を工夫する視点を見童に提案し、規則を工夫するという体験を積ませる。(そうすることで、1年生の段階でゲームの規則は変えてもよいことに気付く。)単元後半では、対戦方法を変えたり、的の種類を変えたりしてより多くの規則を工夫しながら、ゲームの様相を少し変える。これらの経験を通してゲームを自分たちで楽しむためにどうすればよいのかという視点を育むことができる。と考える。

時	1	2・3	4	5・6
段階	学習課題を見いだす	学級全体で学習課題を解決する	学習課題を見いだす	学級全体で学習課題を解決する
学習内容・活動	学習課題: 「どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか」「どうしたらゲームに勝つことができるか」			
	ゲームを楽しむ ゲーム① はじめの規則でゲームをする 2 回行います 振り返り ゲームがどうだったかを共有する	ゲーム① 規則を1つ工夫してゲームをする 2 回行います 振り返り ゲームがどうだったかを共有する どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか ・コート的大小さ・得点方法 ・ボールの形状・プレーする人数 等 態度 どうしたらみんなが気持ちよくゲームできるか どうしたらゲームに勝つことができるか ・攻め方・コツ	ゲームを楽しむ ゲーム② はじめの規則でゲームをする 2 回行います 振り返り ゲームがどうだったかを共有する	ゲーム② 規則を1つ工夫してゲームをする 2 回行います 振り返り ゲームがどうだったかを共有する どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか ・コート的大小さ・得点方法 ・ボールの形状・プレーする人数 等 態度 どうしたらみんなが気持ちよくゲームできるか どうしたらゲームに勝つことができるか ・攻め方・コツ
	・規則の工夫がしやすいように、はじめの規則はシンプルにし、ゲームの時間を十分に確保する。 ・1年生では、規則を1時間に2つ提示し、規則の工夫の視点を学んでいく。また、2・3・5・6の時間には、それぞれ別の規則の工夫を経験することで、2年生の段階で規則を選択できるようにする。 ・1年生では、様々な運動に取り組みさせる中で規則の工夫の視点を広げていくため、1単元で2つのゲームを取り扱う。 ※規則の工夫や態度面に重きをおくが、攻め方も適宜取り扱っていく。			

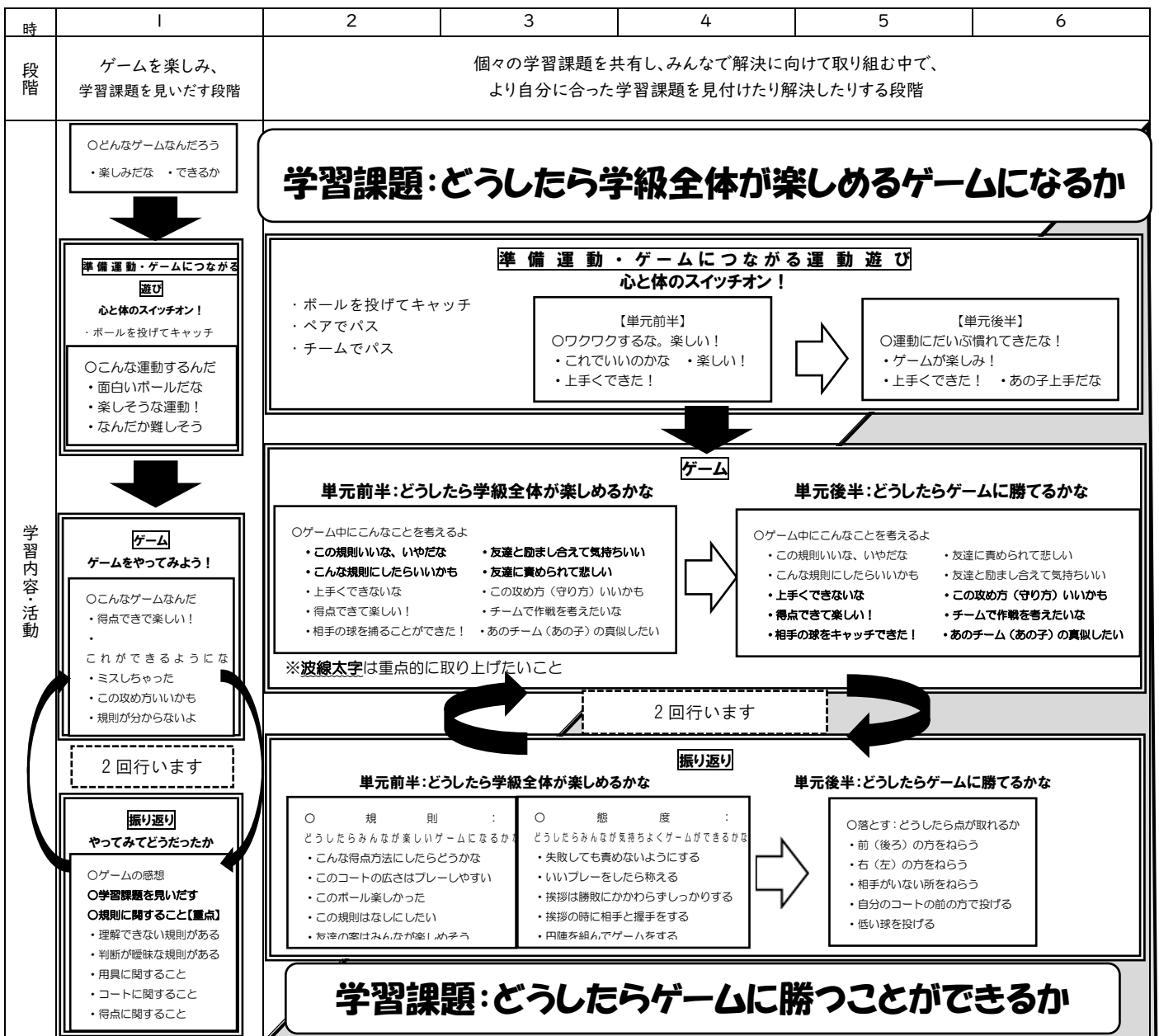


2年生の学習過程 ボールゲーム「たまごボール」

2年生のボールゲームでは、中学年のゲームの学習につなげていくことが求められる。また、ゲームを楽しく行うために、1年生で学んだことを基に簡単な遊び方を工夫するとともに、規則を守り誰とでも仲よくゲームをしたり、場の安全に気を付けたりすることなどをできるようにすることが大切である。

実証授業で取り上げた「たまごボール」では、単元前半にどうしたら学級全体が楽しめるゲームになるかという学習課題の解決を目指す。ゲームの規則を工夫して試し、学級全体が楽しめるゲームを作っていく。規則を選んだり、考えたりすることを通して、自分だけではなく、学級全体のみんなが楽しめるようにしていく。単元後半は、どうしたらゲームに勝つことができるのかという学習課題の解決を目指す。自分たちで作ってきたゲームの中で、どうすればゲームに勝つことができるのか、どんな攻め方がよいのかを考えながらゲームをする。その中で、友達のよい動きを見つけたり、取り入れたりできるようにしていく。

これらを2年生の段階で経験することにより、中学年のゲームの規則を工夫したり作戦を選んだり、集団対集団で友達と力を合わせて競い合ったりする楽しさや喜びに触れることができると考える。



中学年の学習過程 ネット型ゲーム「つないでがんばレー」

中学年では、子供一人一人の「やってみたい」「できるようになりたい」「がんばりたい」という思いを基に課題解決的な学習を進めることが大切だと考える。しかし、ゲーム領域は集団対集団で勝敗を競い合う領域のため、子供一人一人の学習課題を追っていくと集団やチームとしての学びにつながりにくいと感じた。そこで、本部会では「課題並列的な学習過程」にたどりついた。「課題並列的な学習過程」とは、教師が子供たちの学習課題を整理・分析して並列に設定し、教師と子供たちとのやり取りの中で、解決すべき学習課題に優先順位を付けながら、子供たちが学習過程を作り上げていくものである。

中学年の「つないでがんばレー」では、子供たちが見いだした学習課題を再度分析・整理した。子供たちが見出した学習課題は、「規則」「態度」「落とす」「落とさせない」「組み立てる」「チームワーク」の6つに分けることができた。単元の第1時では、ゲームそのものもつ魅力や運動の特性を子供が十分味わう時間にする。第1時の最後の振り返りで、子供たち一人一人がはじめて取り組んでみたゲームを振り返り、学習課題を見出す時間を設定する。第2時以降は、子供たちが見出した学習課題を基に学習過程を編成していく。全ての学習課題を並列に考え、どの学習課題から解決していくのかという優先順位については、子供たちと対話する中で決めていく。また、単元終盤には各チームが必要な学習課題を選択し、取り組むことができる時間を設定する。

時	1	2	3	4	5	6	7					
段階	学習課題を発見する ゲームを楽しみ、学習課題を見いだす段階	学習課題を探したり解決に向けて取り組んだりする 見いだした学習課題の解決に向けて、対話的に試行錯誤しながら学習を進めていく段階				学習課題を解決する 見いだした学習課題をチームで解決する段階						
学習課題・内容	1 集合・整列・挨拶 2 場の準備 3 準備運動・ゲームにつながる運動 4 学習課題の確認 5 ゲーム① 6 振り返り① 7 ゲーム② 8 場の片付け 9 整理運動 10 振り返り② 11 次時の学習課題の設定 12 挨拶	<p>※基本的な流れは、第1時と同じ流れのため省略。</p> <p>□は、子供が見いだした学習課題</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;"> 規則 どうしたらみんなにとって楽しいゲームになるのか考える。 </td> <td style="width: 33%;"> 落とす どうしたら相手のコートにボールを落とせるのか考える。 </td> <td style="width: 33%;"> 組み立てる チームで協力して相手コートに落とせるのか考える。 </td> </tr> <tr> <td> 態度 規則を守ってみんなでゲームを楽しめるように考える。 </td> <td> 落とさせない どうしたらボールを自分のコートに落とされないか考える。 </td> <td> チームワーク チームで協力するために、どのようなことに気を付けたらいいのか考える。 </td> </tr> </table> <p>これら6つの学習課題について、教師が子供たちに次時で扱う学習課題について問い、子供同士の話し合いで合意形成を図りながら、解決する優先順位を決めて取り組んでいく。</p>				規則 どうしたらみんなにとって楽しいゲームになるのか考える。	落とす どうしたら相手のコートにボールを落とせるのか考える。	組み立てる チームで協力して相手コートに落とせるのか考える。	態度 規則を守ってみんなでゲームを楽しめるように考える。	落とさせない どうしたらボールを自分のコートに落とされないか考える。	チームワーク チームで協力するために、どのようなことに気を付けたらいいのか考える。	1 集合・整列・挨拶 2 場の準備 3 準備運動・ゲームにつながる運動 4 学習課題の確認 5 ゲーム① 6 振り返り①(チーム) 7 ゲーム② 8 場の片付け 9 整理運動 10 振り返り② 11 次時の学習の設定(第6時のみ) 12 挨拶
規則 どうしたらみんなにとって楽しいゲームになるのか考える。	落とす どうしたら相手のコートにボールを落とせるのか考える。	組み立てる チームで協力して相手コートに落とせるのか考える。										
態度 規則を守ってみんなでゲームを楽しめるように考える。	落とさせない どうしたらボールを自分のコートに落とされないか考える。	チームワーク チームで協力するために、どのようなことに気を付けたらいいのか考える。										